

TERMINATOR 2

It is the near future... battle rages between man and machine. Yet despite the awesome power of the machines the rebels are winning, until Skynet, the computer that controls the machines sends a Terminator through time to destroy the rebel leaders' mother, Sarah Connor, who is living in the time '1984'. They failed.

Undaunted, another Terminator was sent back in time to 1994 to strike at John Connor, the future rebel leader, who is still a child at the time. The resistance must protect the child.

Again the rebels were able to send a lone warrior to protect him. This time they will fight on the enemy's terms. This time a machine will battle one of its kind.

LOADING

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the on-screen instructions - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on-screen instructions.

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards.

Type LOAD ***.8.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

You can play this one-player game using joystick only in port 2.

RUN/STOP - PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

LEVELS 1, 5 & 8

LEFT	WALK LEFT
RIGHT	WALK RIGHT
DOWN	CRUNCH
UP & FIRE	HIGH KICK
DOWN & FIRE	CRUNCH/PUNCH
LEFT & FIRE	PUNCH
RIGHT & FIRE	BLOCK
DIAGONAL UP LEFT & FIRE	UPPERCUT
DIAGONAL UP RIGHT & FIRE	HEAD BUTT
DIAGONAL DOWN LEFT & FIRE	LOW KICK
DIAGONAL DOWN RIGHT & FIRE	KNEE

LEVELS 2 & 8

LEFT	STEER LEFT
RIGHT	STEER RIGHT
UP	MOVE UP/ACCELERATE
DOWN	MOVE DOWN/DECELERATE

On level 8 pressing FIRE will shoot Sarah's gun at the sight. The sight will sway from side to side depending on the movement of the SWAT van.

LEVEL 3

Press fire to select a block (the cursor will flash rapidly) then push the joystick in the appropriate direction of the block you wish to swap.

LEVEL 4

UP	WALK INTO LIFT
LEFT	RUN LEFT
RIGHT	RUN RIGHT
DOWN	CRUNCH

Press the fire button to strike out in the direction you are facing.

LEVEL 6

Push the joystick in the appropriate direction to move the blocks into the space available.

LEVEL 7

UP	ENTER LIFT
DOWN	DUCK
LEFT	RUN LEFT
RIGHT	RUN RIGHT

Press fire to shoot in the direction you are facing.

STATUS AND SCORING

LEVELS 1, 5 & 8

HIGH KICK	-	500
LOW KICK	-	500
UPPERCUT	-	1000
HEADBUTT	-	750
PUNCH	-	100
CRUCHING PUNCH	-	200
KNEE	-	750

LEVELS 3 & 6

100 POINTS X TIME REMAINING

LEVELS 2 & 8

AVOIDED OBSTACLES	-	100
SUCCESSFUL JUMPS	-	500
AVOIDING CARS	-	200

LEVEL 8 ONLY

PER HELICOPTER HIT	-	250
--------------------	---	-----

LEVEL 7

VARIOUS POINTS ARE AWARDED PER SWAT MAN.

5000 POINTS ARE AWARDED FOR EACH LEVEL COMPLETED.

The status panel displays:-

The faces of the characters in play and energy remaining.

GAMEPLAY

LEVEL 1

You are in control of the T800 Terminator. You must defeat the T1000, temporarily, to allow John to escape.

LEVEL 2

Take control of the T800 and John on a Harley Davidson motorbike.

Maneuvre your way through a storm drain, whilst being pursued by the T1000 in an articulated lorry. Every time you crash into an object the T800 loses energy, while crashing into the lorry means that John loses energy.

COMMODORE

It's Nothing Personal.

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY™

ocean

LEVEL 3

In this section you must perform a minor operation on the T800's arm. This is achieved by moving the flashing cursor around the grid and arranging the blocks in the correct order.

This level is timed. Achieving 100% puzzle completion will regain all of the T800's energy.

LEVEL 4

You are in control of Sarah Connor - armed only with a broom handle! You must escape from the maze of corridors and lifts of the mental institute.

LEVEL 5

The T800 must gain enough time for Sarah and John to escape in the lift to the car park.

LEVEL 6

Your task is to rearrange the blocks on the T800's face until they match up to the original picture. This level is timed and 100% completion will give T800 full energy.

LEVEL 7

Once again you are in control of the T800 and must shoot your way out of the Cyberdyne Laboratories through a heavily armed SWAT team.

LEVEL 8

T800 is in control of the SWAT van making his escape with Sarah and John Connor. He is being pursued by T1000 in a helicopter.

Sarah can fire at the helicopter from the back of the van. You must disable the helicopter's controls by shooting at it.

LEVEL 9

T800 must battle it out for the last time with the T1000.

Not only must you drain him of his energy but you must also force him into a vat of molten steel.

HINTS AND TIPS

On the combat sections watch your energy - the T1000 keeps attacking you so don't forget to block.

On levels 4 and 8 ducking will avoid enemy fire and punches so keep your eye on the enemy's movements.

LEVELS 3 & 6

Whilst on the motor bike use the jumps to avoid going through water which disables your controls.

Shooting the helicopter successfully from the SWAT van will disable it for a short period giving you time to manoeuvre.

Remember to conserve energy throughout the game - don't take any risks!

TERMINATOR 2

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0628 33253.

However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge.

Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TERMINATOR 2™ & © 1991 Carolco International N.V. All Rights Reserved.

Programmed by Bobby Earl

Graphics by Marlin McDonald and Don McDermott

Music and FX by Jonathan Dunn

Game design by Dimension Creative Designs

©1991 Ocean Software Limited

LJN™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJN LTD.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

TERMINATOR 2

Die Handlung spielt in der nahen Zukunft ... es herrscht Krieg zwischen Mensch und Maschine. Trotz der erschreckenden Macht der Roboter scheinen jedoch die Rebellen zu gewinnen, bis Skynet, der Computer, der die Maschinen steuert, einen Terminator auf eine Reise durch die Zeit schickt, um die Mutter des Anführers der Rebellen, Sarah Connor, zu töten, die im Jahre '1984' lebt.

Dies gelang ihnen nicht.

Ungeachtet dessen wurde ein anderer Terminator zurück ins Jahr 1994 gesandt, um John Connor, den zukünftigen Anführer der Rebellen, der zu dieser Zeit noch ein Kind ist, anzugreifen.

Der Widerstand muss dieses Kind schützen.

Wiederum gelang es den Rebellen, einen einsamen Krieger auszusenden, um ihn zu schützen, Diesmal werden sie nach den Regeln des Gegners kämpfen. Diesmal kämpft Roboter gegen Roboter.

DAS LADEN

COMMODORE
KASSETTE

Kassetten in den Commodore-Rekorder mit der bedruckten Seite nach oben einlegen. Die Kassette muß zum Anfang zurückgespielt und alle Kabel müssen ordnungsgemäß angeschlossen sein. SHIFT-(Um-schalt)-Taste und RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen - AUF DEM REKORDER PLAY DRÜCKEN. Dann wird das Programm automatisch geladen. Für das Laden auf dem C128 GO 64 (RETURN/ENTER) eingeben, dann die Anweisungen für C64 befolgen.

BITTE BEACHTEN: Dieses Spiel wird als eine Reihe von Einzelheiten geladen - bitte die auf dem Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

DOSSETTEN

Den 64-Modus wählen (bei Einsatz des Commodore 128). Das Lauwerk einschalten, das Programm mit dem Etikett nach oben ins Lauwerk legen. LOAD „8,1 (RETURN/ENTER)“ eingeben, dann erscheint der Eingangs-Bildschirm und das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Dieses Spiel für einen Spieler kann nur mit dem Joystick in Port 2 gespielt werden.

RUN/STOP PAUSE/PAUSE BEENDEN

JOYSTICK

STUFE 1, 5 & 8

LINKS	- LINKS GEHEN	RECHTS & FEUERN	- ABLOCKEN
RECHTS	- RECHTS GEHEN	DIAG. LINNS OBEN & FEUERN	- FAUSTHIEB OBEN
UNTEN	- HOCKSTELLUNG	DIAG. RECHTS OBEN & FEUERN	- KOPF RAMMEN
OBEN & FEUERN	- TRITT OBEN	DIAG. UNTN & FEUERN	- TRITT UNTN
LINKS & FEUERN	- FAUSTHIEB	DIAG. RECHTS UNTN & FEUERN	- KNE
UNTN & FEUERN	- HOCKSTELLUNG/FAUSTHIEB		

STUFE 2, 8 &

LINKS	- NACH LINKS STEUERN	OBEN	- NACH OBEN/AUFBREMSEN
RECHTS	- NACH RECHTS STEUERN	UNTN	- NACH UNTN/ABREMSEN

Drückt du auf Stufe 8 den Feuerknopf, so wird der Gesamt-Gewichts-Vektor in Richtung des Adrenalin-Kreises abgeweilt. Das Fadenkreuz schwankt mit der Bewegung des SWAT-Wagens von Seite zu Seite.

STUFE 3

Durch Drücken des Feuerknopfs einen Block auswählen (der Cursor blinks schnell), dann den Joystick in die entsprechende Richtung des Blocks drücken, den du austauschen möchtest.

STUFE 4

OBEN	- IN DEN LIFT STEIEN	RECHTS	- NACH RECHTS LAUFEN
LINKS	- NACH LINKS LAUFEN	UNTN	- HOCKSTELLUNG

Zum Angriff in die Richtung, in die du westst, den Feuerknopf drücken.

STUFE 7

OBEN	- »IN DEN LIFT STEIEN	LINKS	- NACH LINKS LAUFEN
UNTN	- DUCKEN	RECHTS	- NACH RECHTS LAUFEN

Feuer drücken, um in die Richtung, in die du weist, zu schießen.

STATUS UND PUNKTE

STUFE 1, 5 & 8

TRITT NACH OBEN	- 500	FAUSTHIEB	- 100
TRITT NACH UNTN	- 500	FAUSTHIEB IN HOCKSTELLUNG	- 200
AUFWÄRTSCHAKEN	- 1000	KNIE	- 750
MIT KOPF RAMMEN	- 750		

STUFE 3, 8 &

100 PUNKTE X VERBLEIBENDE ZEIT			
STUFE 2, 8 &			
HINDERNISSEN AUSWEICHEN	- 100	AUTOS AUSWEICHEN	- 200
ERGÖTZLICHE SPRUNGE	- 500		

HOH. STUFE 8

PRO TREFFER AUF DEN HÜBSCHRAUBER - 250

STUFE 7

PRO SWAT-MANN WERDEN UNTERSCHIEDLICHE PUNKTZAHLEN VERGEBEN.

5000 PUNKTE WERDEN FÜR JEDEN ERFOLGREICH DURCHLAUFENNE STUFE VERGEBEN.

Die Status-Tafel zeigt an:

Die Gesichter der am Spiel beteiligten Figuren und die verbleibende Energie.

SPIELPLAN

STUFE 1

Du steuerst den Terminator T800. Du mußt den T1000 zeitweise außer Gefecht setzen, damit John einkommen kann.

STUFE 2

Steuere den T800 und John auf einer Harley Davidson. Manövriere das Motorrad durch eine Regenrinne, während du vom T1000 in einem Sattelschlepper verfolgt wirst. Jedemal, wenn du gegen ein anderes Objekt krachst, verliert der T1000 Energie. Wenn du den Sattelschlepper läufst, so verliert John Energie.

STUFE 3

In diesem Teil mußt du am Arm des T1001 eine kleine Operation durchführen. Dazu mußt du den blinkenden Cursor über das Rüststück bewegen und die Blitze in der richtigen Reihenfolge anordnen.

Auf diese Stufe läuft eine Zeztur. Wenn du das Puzzle 100%-ig in der gegebenen Zeit fertigstellen kannst, erhältst du den T800 wieder seine gesamte Energie zurück.

STUFE 4

Du steuerst Sarah Connor - nur mit einem Besonders bewaffnet! Du mußt aus dem Labyrinth der Kämäde und Aufzüge eines trennhause fliehen.

STUFE 5

Der T800 muß nun Zeit gewinnen, damit Sarah und John mit dem Lift zum Parkplatz liefern können.

STUFE 6

Es ist deine Aufgabe, die Blöcke mit dem Gesicht des T800 so anzuordnen, daß sie dem Originalbild entsprechen. Auf diese Stufe läuft eine Zeit und wenn du die Aufgabe 100%-ig in der gegebenen Zeit ausführen kannst, erhält der T800 wieder seine gesamte Energie zurück.

STUFE 7

Du steuerst wieder den T800. Du mußt dir deinen Weg aus den Cyberdyne-Labotanorien durch eine schwerwurfnahe SWAT-Mannschaft freischließen.

STUFE 8

Der T800 steuert den SWAT-Wagen und entkommt mit Sarah und John Connor. Er wird vom T1000 in einem Hubschrauber verfolgt. Sarah kann von hinten aus dem Wagen auf den Hubschrauber feuern. Du mußt auf den Hubschrauber schießen, und so seine Steuerung außer Gefecht setzen.

STUFE 9

Der T800 muß nun einen letzten Kampf mit dem T1000 austragen. Dabei mußt du ihm nicht nur seine Energie nehmen, sondern ihn auch noch in ein Faß mit geschmolzenem Stahl treiben.

TIPS UND TRICKS

Behalte in den Kampfszenen deine Energie im Auge - der T1000 greift immer weiter an, also vergiß nicht abzublocken!

Auf den Stufen 4 und 8 kannst du dem feindlichen Feuer und den Hieben durch Ducken ausweichen, also behalte den Feind gut im Auge!

Wenn du auf dem Motorrad fährst, setzt die Sprungrampe ein, damit du nicht durch das Wasser laufen mußt und so deine Steuerung außer Gefecht setzt.

Wenn du den Hubschrauber vom SWAT-Wagen aus erfolgreich trifft, wird er kurzzugig außer Gefecht gesetzt, und du gewinnst damit Zeit zum Manövrieren.

Vergiß nicht, das ganze Spiel über mit dener Energie sparsam umzugehen - geh keine Risiken ein!

TERMINATOR 2

Ocean Software Limited verfügt über das Copyright für Programmcode und Grafikdarstellung. Sie dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduzieren, gespeichern, ge- und vermieten oder übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carloco International N.V. Alle Rechte vorbehalten.

Programmiert von Bobby Earl

Grafik von Martin McDonald und Don McDermott

Musik und FX von Jonathan Dunn

TERMINATOR 2

Siamo in un prossimo futuro, infuria una battaglia fra gli uomini e le macchine ma malgrado la potenza spaventosa delle macchine stanno vincendo i ribelli, finché Skynet, il computer che controlla le macchine, manda un Terminator attraverso il tempo al anno 1994 a colpire John Connor che è vivo nel tempo di 1984.

Fallirono.

Imperturbati, si mandò un altro Terminator attraverso il tempo al anno 1994 a colpire John Connor che è ancora ragazzi ma che sarà il futuro capo dei ribelli.

La Resistenza deve proteggere il ragazzo.

Ancora una volta i ribelli potranno mandare un solo guerriero a proteggerlo. Questa volta lotteranno in condizioni di parità con il nemico. Questa volta una macchina farà battaglia contro una della stessa natura.

CARICAMENTO

COMMODORE
CASSETTA

Colochi la cassetta nel tuo registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto e controlla che sia novità fino all'inizio e che tutti i cavii siano debitamente collegati.

Premi il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP simultaneamente. Segui le istruzioni a video - premi PLAY ON TAPE. Il programma allora si carica automaticamente. Per caricare nel modello C128 digita GO 64 (RETURN), e poi segui le istruzioni C64.

ATTENZIONE: Questo gioco si carica in più parti - segui le istruzioni a video.

BUSC

Segli il modo 6 (se stai usando il Commodore 128). Accendi il disk drive, inserisci il programma nel drive con la rotella rivolta verso l'alto.

Digita LOAD „8,1 (RETURN)“: comparirà la videeta introduttiva e il programma si carica automaticamente.

COMAMBI

Questo è un gioco per un giocatore adoperando joystick soltanto collegato alla porta 2.

RUN/STOP PAUSE/UNPAUSE

JOYSTICK

LIVELLI 1, 5 & 8

SINISTRA	- CAMPINARE A SINISTRA	SINISTRA E FUOCO	- PUGNO
DESTRA	- CAMPINARE A DESTRA	DIAG. ALTO/SINISTRA E FUOCO	- PUGNO MONT.
BASSO	- ACCOVACCIAI	DIAG. ALTO/DESTRA E FUOCO	- TESTATA
ALTO E FUOCO	- CALCO ALTO	DIAG. BASSO/SINISTRA E FUOCO	- CALCO BASSO
BASSO E FUOCO	- ACCOVACCIAI	DIAG. BASSO/DESTRA E FUOCO	- GINOCCHIATA
DESTRA E FUOCO	- BLOCARE		

LIVELLI 2 & 8

VERSO SINISTRA	- STERZARE A SINISTRA	VERSO L'ALTO	- SALIRE/ACCELERARE
VERSO DESTRA	- STERZARE A DESTRA	VERSO IL BASSO	- SCENDERE/DECCELERARE

Sul livello 8, al premere il pulsante FUOCO scarica l'arma da fuoco di Sarah alla mira, che oscillrà da un lato all'altro secondo il movimento del fungone dello SWAT.

LIVELLO 3

Premi il pulsante FUOCO per scegliere un blocco (il cursore lampeggerà rapidamente), poi spingi il joystick nella direzione adatta al blocco che vuoi scambiare.

LIVELLO 4

VERSO L'ALTO	- CAMPINARE NELL'ASCENSORE	VERSO DESTRA	- CORRERE A DESTRA
VERSO SINISTRA	- CORRERE A SINISTRA	VERSO IL BASSO	- ACCOVACCIAI

Premi il pulsante FUOCO per tirare colpo nella direzione di fronte a te.

LIVELLO 5

Spingi il joystick nella direzione adatta per spostare i blocchi nello spazio disponibile.

LIVELLO 7

VERSO L'ALTO	- ENTRARE NELL'ASCENSORE	VERSO SINISTRA	- CORRERE A SINISTRA
VERSO IL BASSO	- PIETRAG. RAPIDAMENTE	VERSO DESTRA	- CORRERE A DESTRA

Premi FUOCO per sparare nella direzione di fronte a te.

STATO DI GIOCO E PUNTEGGIO

LIVELLI 1, 5 & 8

CALCO ALTO	- 500	PUGNO	- 100
CALCO BASSO	- 500	PUGNO DA POSIZIONE ACCOVACCIAI	- 200
PUGNO MONTANTE	- 1000	GINOCCHIATA	- 750
TESTATA	- 750		

LIVELLI 2 & 8

100 PUNTI X TEMPO RESTANTE

LIVELLO 3

OSTACOLI EVITATI 100 AUTOMOBILI EVITATI

SALTI RISUCITI - 500

LIVELLO 6

SOLTANTO: OGNI COLPO ALL'ELICOPTERO - 250

LIVELLO 7

VENGONO ASSEGNAI PUNTI DIVERSI PER UOMO DELLO SWAT COLPITO.

RICEVERAI 5000 PUNTI PER OGNI LIVELLO PORTATO A COMPLETO.

Il pannello indicatore dello stato di gioco mostra:

La faccia dei caratteri in gesso e l'energia restante

ESECUZIONE DEL GIOCO

LIVELLO 1

Sei ai comandi controlando il Terminator T800. Devi sconfiggere il T1000, temporaneamente, per permettere a John di scappare.

LIVELLO 2

Assumi il comando del T800 e di John su una motocicletta Harley Davidson. Manovrai via per una galleria di scalo da tempesta, inseguito inseguito T1000 in un autocarro arricciato. Ogni volta che cozi contro un oggetto il T800 perde energia, mentre scatti con l'autocarro fanno perdere energia a John.

LIVELLO 3

In questo episodio sei obbligato a eseguire un'operazione minore sul braccio del T800. Si effettua questo spostando il cursore lampeggiante intorno alla graticola a disposizione i blocchi nel ordine corretto.

La durata di questo livello viene misurata. L'adempimento totale del puzzle riceverà tutta l'energia perduta del T800.

LIVELLO 4

Sei ai comandi controllo l'azionamento di Sarah Connor che è armata soltanto con un manico di scopo. Devi scappare dal labirinto di corridoio e ascensori dell'istituto psichiatrico.

LIVELLO 5

Il T800 deve guadagnare abbastanza tempo per permettere a Sarah di scappare nell'ascensore all'area di parcheggio.

LIVELLO 6

Il tuo compito è di nordinare i blocchi sulla faccia del T800 finché si accordino col quadro originale. La durata di questo livello viene misurata e l'adempimento totale restituisce piena energia al T800.

LIVELLO 7

Ancora una volta sei ai comandi controllando il T800 e devi intraprendere una sparatoria disperata con una squadra dei SWAT fortemente armata, per uscire dai Laboratori Cyberdyne.

LIVELLO 8

Il T800 sta guadagnando il fungone dello SWAT scappando con Sarah e John Connor. Sono inseguiti dal T1000 in elicottero. Sarah può sparare alla elicottero dalla parte posteriore del fungone. Devi rendere inservibili i comandi dell'elicottero, sparando.

LIVELLO 9

Il T800 deve combattere per l'ultima volta col T1000. Non solo devi esaurire tutta l'energia di questo ma anche devi farlo cadere in una vasca di acciaio fuso liquido.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Negli episodi di combattimento fa attenzione alla tua energia. Il T1000 continua sempre ad attaccarti e perciò non dimenticare di bloccare.

Sui livelli 4 e 8 il peggiore eviterà gli spari e pugni del nemico e perciò fieri o d'occhio i suoi movimenti.

Mentre stai guadagnando la motocicletta, serviti dei salti per evitare di passare per l'acqua che rende inservibili i tuoi comandi.

Il colpire l'elicottero sparando dal fungone dello SWAT lo renderà inservibile per poco tempo che ti darà l'opportunità di far manovra.

Ricordati di conservare energia per tutto il gioco, non prenderi rischi!

TERMINATOR 2

La codificazione del programma e la rappresentazione grafica sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, rilegati o trasmesi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

RICONOSCIMENTI

TERMINATOR 2™ & ©1991 Carloco International N.V. Tutti Diritti Riservati.

Programmato da Bobby Earl

Musica e effetti speciali da Jonathan Dunn

Produzione Jon Woods

©1991 Ocean Software Limited.